

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori

Teori adalah serangkaian bagian atau variabel, definisi, dan dalil yang saling berhubungan, menghadirkan sebuah pandangan sistematis mengenai fenomena dengan menentukan hubungan antar variabel, dengan maksud menjelaskan fenomena alamiah. Labovitz dan Hagedorn mendefinisikan teori sebagai ide pemikiran “pemikiran teoritis” yang mereka definisikan sebagai menentukan bagaimana dan mengapa variabel-variabel dan pernyataan hubungan dapat saling berhubungan.¹

Kegunaan dari kerangka teoritis memuat teori-teori yang akan mempermudah menjawab permasalahan dalam teori. Dari kerangka teoritis inilah konsep operasional dirumuskan dan untuk mempermudah pelaksanaan penelitian dilapangan.²

1. Teori Agenda Setting

Maxwel McCombos dan Donald L. Shaw adalah orang yang pertama kali memperkenalkan teori agenda setting ini. Teori ini muncul sekitar tahun 1968. Teori ini berasumsi bahwa media mempunyai kemampuan mentransfer isu untuk mempengaruhi agenda publik. Khalayak akan menganggap suatu isu itu penting karena media menganggap isu itu penting juga. Teori agenda setting mempunyai kekuatan untuk memoengaruhi khalayak.³

Secara singkat teori agenda setting ini media tidak selalu berhasil memberitahu apa yang kita pikir, tetapi media tersebut benar-benar berhasil memberitahu kita berpikir tentang apa. Media massa selalu mengarahkan kita

¹John W, Creswell. 1993. *Research Design: Qualitative & Quantitative Approach*. (London: Sage) hal 120

²Jalaludin Rahmat. *Metode Penelitian Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 1996), hal.220.

³Warner, James, *Teori Komunikasi* (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 224

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada apa yang harus kita lakukan. Media memberikan agenda-agenda melalui tayangannya, sedangkan masyarakat yang mengikutinya.

2. Perilaku Anak

a. Definisi Perilaku Anak

Perilaku manusia dapat dilihat dari dua sudut pandang, yakni; perilaku dasar (umum) sebagai makhluk hidup dan perilaku makhluk sosial. Perilaku dalam arti umum, memiliki arti yang berbeda dengan perilaku sosial. Perilaku sosial adalah perilaku spesifik yang diarahkan pada orang lain. penerimaan perilaku sangat tergantung pada norma – norma sosial dan diatur oleh berbagai sarana kontrol sosial. Perilaku dasar merupakan suatu tindakan atau reaksi biologis dalam menanggapi rangsangan eksternal atau internal, yang didorong oleh aktivitas dari sistem organisme, khususnya efek, respon terhadap stimulus.⁴

Berdasarkan suatu kajian ilmiah yang mendalam tentang tindakan moral sebagai penafsiran diri dimana perkembangan moral diletakkan dalam konteks perkembangan pribadi sebagai suatu keseluruhan maka Hogan dan Busch menetapkan kesimpulannya sebagai berikut:⁵

- 1) Orientasi moral yang dianut seseorang, yaitu cara ia bereaksi terhadap aturan, terhadap harapan-harapan orang lain, bahkan terhadap wawancara yang menyangkut pertimbangan moral – pada dasarnya berhubungan dengan struktur kepribadian orang yang bersangkutan.
- 2) Struktur kepribadian mencerminkan setiap riwayat perkembangan moral seseorang. Dalam hal ini berarti seberapa jauh seseorang akan melibatkan diri dengan otoritas, dengan harapan kelompok sebayanya, atau dengan kewajiban keluarga dan pekerjaannya, akan banyak tergantung pada tingkatan usia dan moralitas yang bersangkutan.
- 3) Struktur kepribadian dapat dirumuskan atas dasar struktur tiga komponen, yakni a) gambaran diri, yaitu pandangan dirinya sebagaimana diharapkannya orang lain memandangnya, b) taktik penafsiran diri, yaitu

⁴ Kuswana, Sunaryo Wowo. *Biopsikologi Pembelajaran Perilaku*, (Bandung: Alfabeta, 2014) hal 42

⁵ Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006) hal 26

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bentuk penayangan diri selaras dengan tipenya, yang memancing orang untuk memandangnya seperti yang diharapkannya, dan c) pandangan tentang harapan orang lain yang telah diinternalisasinya.

- 4) Berdasarkan struktur komponen-komponen kepribadian, orang sangat berbeda satu dengan yang lain. Akan tetapi, perbedaan-perbedaan tersebut dapat ditata berdasarkan enam tipe kepribadian.
- 5) Setiap tipe kepribadian memiliki orientasi moralnya yang khas.
- 6) Sejak Freud hingga Kohlberg, para ahli psikologi telah menunjukkan konformitasnya, tetapi mereka berbeda dalam hal kelompok referensi yang mereka jadikan acuan.

Dengan demikian, dapat diyakini bahwa peningkatan pertimbangan moral pada diri seseorang yang dirancang secara sengaja melalui pendidikan disekolah maupun dirumah, dapat membantu pembentukan kepribadian seseorang karena dengan terbentuknya pertimbangan moralnya, seseorang akan berperilaku sesuai dengan cara berpikir moral yang ada padanya. Perilaku yang ada pada diri seseorang berlandas pada pertimbangan-pertimbangan moral kognitif. Perlu disadari juga bahwa masalah aturan, norma, nilai, etika, akhlak, dan estetika adalah hal-hal yang sering didengar dan selalu dihubungkan dengan konsep moral ketika seseorang akan menetapkan suatu keputusan perilakunya.

b. Hal-hal Pendorong Perilaku Anak

1) Pemelajaran Implisit

Sebagian besar pemelajaran kita dalam hidup dilakukan tanpa berusaha, dan sering kali dan bahkan tanpa kita sadari. Pemelajaran terjadi hanya dengan mendengarkan, mengamati, bertindak, dan berinteraksi. Pemelajaran implisit seperti ini merupakan cara jalur-cepat untuk beradaptasi dengan lingkungan – keahlian, informasi, dan pengetahuan baru yang diperoleh dengan cara ini diserap tanpa usaha. Di swedia, pendidikan dini anak-anak berdasarkan gagasan bahwa anak-anak akan mengembangkan pemahaman implisit mereka sendiri mengenai dunia,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kalau kehidupan mereka dibiarkan muncul melalui aksi. Pengalaman dari situasi-situasi baru diharapkan akan memberitahu tingkah laku dan kegiatan, yang mana akan membuat para siswa mampu untuk mendapatkan pemikiran baru. Metode ini menganggap anak-anak menciptakan pengetahuan baru. Sebagian besar, keahlian, pengetahuan, dan kebijaksanaan yang kita pelajari dan gunakan sepanjang hidup kita, tidak diajarkan secara eksplisit. Pandangan lama bahwa pembelajaran terjadi sewaktu kita menyampaikan informasi telah digantikan oleh pemikiran baru. Malahan, pembelajaran implisit bisa jadi bertanggung jawab atas beberapa keahlian yang rumit dalam simpanan kita, termasuk kemampuan untuk menggunakan bahasa simbol, untuk berjalan dan berbicara, dan untuk berfungsi dalam budaya yang sangat bervariasi, dengan mengikuti banyak petunjuk yang tidak ketara.

2) Peniruan

Meniru merupakan cara yang sangat efisien bagi anak-anak untuk belajar, dan sangat adaptif. Meniru mencakup pengamatan yang hati-hati dan mengulangi aksi dan tingkah laku orang lain – bukan tugas yang mudah. Memahami kenapa dan bagaimana anak-anak menirukan tingkah laku orang lain, merupakan langkah kritis untuk memahami pembelajaran mereka. Melalui pengamatan dan peniruan, anak-anak dengan cepat mempelajari rincian mengenai tingkah laku yang diharapkan dengan benda-benda dan peralatan, keterkaitan antar pribadi, saling memahami, dan identifikasi dengan yang lain. Anak-anak menirukan tingkah laku yang efisien, tidak terkait, dan bahkan yang konyol.

3) Emosi

Pemikiran dan perasaan bekerja bersama dengan cara-cara yang tidak kentara tapi kuat, dan keduanya merupakan dasar bagi pembelajaran. Emosi memengaruhi pengetahuan dengan memberikan energi yang berfungsi untuk mengorganisir, mendorong, memperkuat, atau menenangkan semua pemikiran dan akal sehat. Pembelajaran para siswa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

meningkat seiring dengan menurunnya stres dan ketakutan, seiring dengan pemahaman dan penggunaan strategi-strategi pengaturan diri oleh para siswa, dan seiring dengan diciptakannya lingkungan pembelajaran dan yang membangkitkan semangat dan menarik.

4) Metakognisi

Pemahaman anak mengenai situasi pembelajaran memandu niat dan tindakannya. Istilah metakognisi sering kali menunjuk pada berpikir tentang berpikir atau belajar tentang belajar, dan merujuk pada mengetahui strategi kognisi masing-masing sebagaimana menerapkan pengetahuan ini pada tugas yang harus dikerjakan. Untuk belajar secara efektif, anak-anak harus mengembangkan pengetahuan akan pemikiran mereka sendiri dan pemikiran anak lain, serta perubahan-perubahan dalam tingkah laku mereka sendiri dan tingkah laku yang lainnya. Penelitian juga menunjukkan bahwa keberhasilan dalam tugas keyakinan-keliru, secara positif berkaitan dengan kematangan sosial-emosional, kepopuleran diantara teman-teman, sudut pandang yang dipercayai, tingkah laku pro-sosial, dan kesiapan umum untuk bersekolah.

5) Artikulasi

Meminta para siswa untuk mengartikulasikan langkah-langkah mereka sewaktu memecahkan masalah dapat meningkatkan prestasi mereka. Penelitian menunjukkan bahwa pemecah masalah terbaik bisa menjabarkan aturan-aturan yang mengatur tindakan mereka. Mensyaratkan artikulasi dari pemahaman mereka sendiri memungkinkan anak-anak untuk mengubah pengetahuan implisit mereka menjadi eksplisit. Kemampuan untuk menjelaskan penyebab atau konsekuensi dari tingkah laku orang lain terkait dengan pembelajaran. Sebagai mana yang kita ketahui, anak-anak kecil sangat banyak bertanya. Pertanyaan mereka mengarah ke penjelasan, pertimbangan, dan pemahaman akan sebab akibat.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Film

a. Definisi Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian. Pertama, film merupakan sebuah selaput tipis berbahan seluloid yang digunakan untuk menyimpan gambar negatif dari sebuah objek. Kedua, film diartikan sebagai lakon atau gambar hidup.⁶

Film, juga dikenal sebagai movie, gambar hidup, film teater atau foto bergerak, merupakan serangkaian gambar diam, yang ketika ditampilkan pada layar akan menciptakan ilusi gambar bergerak karena efek fenomena phi. Ilusi optik ini memaksa penonton untuk melihat gerakan berkelanjutan antar objek yang berbeda secara cepat dan berturut – turut. Proses pembuatan film merupakan gabungan dari seni dan industri. Sebuah film dapat dibuat dengan memotret adegan sungguhan dengan kamera film; memotret gambar atau model miniatur menggunakan teknik animasi tradisional; dengan CGI dan animasi komputer; atau dengan kombinasi beberapa teknik yang ada dan efek visual lainnya.

Film dianggap lebih sebagai media hiburan daripada media pembujuk. Namun yang jelas, film sebenarnya mempunyai kekuatan bujukan atau persuasi yang besar. Kritik publik dan adanya lembaga sensor juga menunjukkan bahwa sebenarnya film sangat berpengaruh.⁷

Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi dan film video laser setiap minggunya. Di Amerika Serikat dan Kanada lebih dari satu juta tiket film terjual setiap tahunnya. Film Amerika diproduksi di Hollywood. Film yang dibuat di sini membanjiri pasar global dan memengaruhi sikap, perilaku, dan harapan orang-orang di belahan dunia. Film lebih dahulu menjadi media hiburan dibanding radio siaran dan televisi. Menonton film ke bioskop ini menjadi aktivitas populer bagi orang

⁶ Apriadi Tamburaka, *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2013), hlm. 112

⁷ Rivers L. William. *Media Massa & Masyarakat Modern*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008) hal 196

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Amerika pada tahun 1920-an sampai 1950-an. Industri film adalah industri bisnis. Predikat ini telah menggeser anggapan orang yang masih meyakini bahwa film adalah karya seni, yang diproduksi secara kreatif dan memenuhi imajinasi orang-orang yang bertujuan memperoleh estetika (keindahan) yang sempurna. Meskipun pada kenyataannya adalah bentuk karya seni, industri film adalah bisnis yang memberikan keuntungan, kadang-kadang menjadi mesin uang yang seringkali, demi uang, keluar uang, keluar dari kaidah artistik film itu sendiri.⁸

b. Fungsi Film

Seperti halnya televisi siaran, tujuan khalayak menonton film ter-utama ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif dan edukatif, bahkan persuasif. Hal ini pun sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979, bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *nation and character building*. Fungsi edukasi dapat tercapai apabila film nasional memproduksi film-film sejarah yang objektif, atau film dokumenter dan film yang diangkat dari kehidupan sehari-hari secara berkembang.⁹

Menurut William L. Rivers, film dianggap lebih sebagai media hiburan ketimbang media pembujuk. Namun yang jelas, film sebenarnya mempunyai kekuatan bujukan atau persuasi yang besar.¹⁰

Committee on Un-American Activities Kongres ditahun 1947 melakukan serangkaian dengar pendapat untuk memastikan benar atau tidaknya film digunakan sebagai media penyebaran komunisme. Meskipun ada pengakuan bahwa ada penulis skenario yang mencoba menyisipkan paham itu, komite tidak memperoleh cukup bukti untuk menyatakan film telah ditunggangi

⁸ Ardianto, Elvinaro dkk. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2014) hal 143

⁹ Ibid, hal 145

¹⁰ Rivers, L William. *Media Massa dan Masyarakat Modern*, (Jakarta: PranadaMedia Group, 2003) hal 253

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

komunisme. Kalaupun ada, film hollywood yang demikian sangat langka, dan itupun warna hiburan tetap menonjol.

Bahkan ada pengamat yang menyatakan bahwa film mempunyai kekuatan hipnotis. Karena film punya kekuatan tersendiri dalam mempengaruhi penonton, dan karena kekuatan inilah film perlu di kontrol. Film dikatakan dapat menyihir penonton sehingga mereka selalu pasif dan menerima apa saja yang di sajikan film. Film juga menciptakan kelompok penggemar yang cenderung membuat komunitas eksklusif, dan setiap anggotanya terdorong untuk selalu mengidentikkan diri dengan komunitas itu.¹¹

c. Jenis-jenis Film

Sebagai seorang komunikator adalah penting untuk mengetahui jenis-jenis film agar memanfaatkan film tersebut sesuai dengan karakteristiknya. Film dapat dikelompokkan pada jenis film cerita, film berita, film dokumenter dan film kartun.¹²

1) Film cerita

Film cerita (*story film*), adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan bintang film tenar dan film ini didistribusikan sebagai barang dagangan. Cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambarnya. Sejarah dapat diangkat menjadi film cerita yang mengandung informasi akurat, sekaligus contoh teladan perjuangan para pahlawan. Cerita sejarah yang pernah diangkat menjadi film adalah G.30S PKI, Janurkuning, Serangan Umum Satu Maret, dan yang baru-baru ini dibuat adalah Fatahillah. Sekalipun film cerita itu fiktif, dapat saja bersifat mendidik karena mengandung ilmu pengetahuan dan teknologi tinggi.

¹¹ Rivers, L William. *Media Massa dan Masyarakat Modern*, (Jakarta: PranadaMedia Group, 2003) hal 291

¹² Ardianto, Elvinaro dkk. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2014) hal 148

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Film berita

Film berita (*newsreel*) adalah film mengenai fakta peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita (*newsvalue*). Kriteria berita itu adalah penting dan menarik. Jadi berita juga harus penting atau menarik atau penting sekaligus menarik. Film berita dapat langsung terekam dengan suaranya, atau film beritanya bisu, pembaca berita yang membacakan narasinya. Peristiwa-peristiwa tertentu, perang, kerusuhan, pemberontakan dan sejenisnya, film berita yang dihasilkan kurang baik. Dalam hal ini terpenting adalah peristiwanya terekam secara utuh.

3) Film dokumenter

Film dokumenter (*documentary film*) didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan” (*creative treatment of actuality*). Berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, maka film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatnya) mengenai kenyataan tersebut. Misalnya seorang sutradara ingin membuat film mengenai para pembatik di kota Pekalongan, maka ia akan membuat naskah yang ceritanya bersumber pada kegiatan para pembatik sehari-hari dan sedikit merekayasanya agar dapat menghasilkan kualitas film cerita dengan gambar yang baik. Banyak kebiasaan masyarakat Indonesia yang dapat diangkat menjadi film dokumenter, diantaranya upacara kematian orang Toraja, upacara ngaben di Bali. Biografi seseorang yang memiliki karyaapun dapat dijadikan sumber bagi dokumenter.

4) Film kartun

Film kartun (*cartoon film*) dibuat untuk konsumsi anak-anak. Sebagian besar film kartun, sepanjang film itu diputar akan membuat kita tertawa karena kelucuan para tokohnya. Namun ada juga film kartun yang membuat iba penontonnya karena penderitaan tokohnya. Sekalipun tujuan utamanya menghibur, film kartun bisa juga mengandung unsur

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pendidikan. Minimal akan terekan bahwa kalau ada tokoh jahat dan tokoh baik, maka pada akhirnya tokoh baiklah yang selalu menang.

Kata animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Dalam kamus besar bahasa Indonesia menyebutkan animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Animasi adalah menghidupkan urutan still images (gambar tidak bergerak) atau teknik memfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerakan ilusi. Jadi animasi itu dibentuk dari model-model yang dibuat secara grafis kemudian digerakkan.¹³

Film kartun atau animasi diperuntukan bagi hiburan anak – anak, jam tayang program pada pagi hari sekitar pukul 06.00 – 07.00, dan sore hari sekitar pukul 17.00 – 18.00. produksi film kartun atau animasi di Indonesia perkembangannya tidak sepesat di Jepang, Amerika, atau Malaysia dengan “Upin Ipin”-nya. Animasi produksi asli Indonesia yang tayang di televisi saat ini salah satunya adalah “Adit Sopo jarwo”.¹⁴

Animasi dapat dibagi ke dalam tiga jenis yaitu animasi 2 dimensi, animasi 3 dimensi, dan stop motion animation.¹⁵

a) Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi 2D dapat juga disebut dengan film kartun. Contoh animasi 2D sangat banyak, baik yang ditampilkan di televisi maupun di Bioskop. Misalnya: Shincan, Looney Tunes, Pink Panther, Tom and Jerry, Scooby doo, dan masih banyak lagi.

b) Animasi 3D (3 Dimensi)

¹³Aditya, *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal* (Yogyakarta: Andi 2009), hlm. 3

¹⁴Latief Rusman dan Yusiatie Utud. *Siaran Televisi Nondrama*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015) hal 32

¹⁵Aditya, op. cit. Hal 10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Semenjak Toy Story buatan Disney (Pixar Studio), maka berlomba-lombalah studio film dunia memproduksi film sejenis. Bermunculanlah, Bugs Life, AntZ, Dinosaurs, Final Fantasy, Toy Story 2, Monster Inc., hingga Finding Nemo. Animasi- animasi tersebut juga merupakan animasi 3D atau CGI (Computer Generated Imagery).

c) Stop Motion Animation

Animasi ini juga dikenali sebagai claymation kerana animasi ini menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang di gerakkan. Teknik ini pertama kali di perkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Teknik ini seringkali digunakan dalam menghasilkan visual effect bagi film-film era tahun 50an dan 60an. Film Animasi Clay pertama dirilis bulan Februari 1908 berjudul, A Sculptors Welsh Rarebit Nightmare. Untuk beberapa waktu yang lalu juga, beredar film clay yang berjudul Chicken Run. Jenis ini yang paling jarang kita dengar dan temukan diantara jenis lainnya. Meski namanya clay (tanah liat), yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini memakai plasticin, bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutup dengan plasticin sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang kembali. Setelah tokoh-tokohnya siap, lalu difoto gerakan per gerakan. Fotofoto tersebut lalu digabung menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita lihat di film. Proses pembuatan animasi ini sangat sulit untuk dihasilkan dan memerlukan biaya yang tinggi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Pengaruh Film

Pengaruh adalah salah satu elemen dalam komunikasi yang sangat penting untuk mengetahui berhasil tidaknya komunikasi yang kita inginkan. Pengaruh dapat dikatakan mengena jika perubahan (P) yang terjadi pada penerima sama dengan tujuan (T) yang diinginkan oleh komunikator ($P=T$), atau seperti rumus yang dibuat oleh Jamias (1989), yakni pengaruh (P) sangat ditentukan oleh sumber, pesan, media, dan penerima ($P=S/P/M/P$). Pengaruh bisa terjadi dalam bentuk perubahan pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*) dan perilaku (*behavior*).¹⁶

1) Kognitif

Efek kognitif terjadi bila ada perubahan pada apa yang diketahui, dipahami, atau dipersepsi khalayak. Dalam efek kognitif ini akan dibahas tentang bagaimana media massa dapat membantu khalayak dalam mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan keterampilan kognitifnya. Menurut Mc Luhan, media massa adalah perpanjangan alat indra kita. Dengan media massa kita memperoleh informasi tentang benda, orang atau tempat yang belum pernah kita lihat atau belum pernah kita kunjungi secara langsung. Karena kita tidak dapat, bahkan tidak sempat, mengecek peristiwa-peristiwa yang disajikan media, kita cenderung memperoleh informasi tersebut semata-mata bersandarkan pada apa yang dilaporkan media massa.¹⁷

Dengan kata lain, dampak ini berkaitan dengan penyampaian informasi, pengetahuan, keterampilan maupun kepercayaan oleh media massa. Dalam dunia modern, dampak kognitif penyebaran media massa terhadap khalayak semakin kuat. Pengaruh media massa terasa lebih

¹⁶ Cangara, hafied. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014) hal 185

¹⁷ Ardianto, Elvinaro dkk. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2014) hal 50

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kuat pada masyarakat modern karena mereka memperoleh banyak informasi dari media massa.¹⁸

2) Afektif

Efek ini kadarnya lebih tinggi daripada efek kognitif. Tujuan dari efek afektif bukan sekedar memberi tahu khalayak tentang sesuatu, tetapi lebih dari itu, khalayak diharapkan dapat turut merasakan perasaan iba, terharu, sedih, gembira, marah dan sebagainya.¹⁹

Dampak pesan media massa sampai pada tahap afektif terjadi bila pesan yang disebarkan media mengubah apa yang dirasakan, disenangi atau dibenci khalayak. Dampak ini berkaitan dengan perasaan, penilaian, rangsangan emosional, dan sikap.²⁰

Sikap itu sendiri memiliki arti reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup pada suatu stimulus atau objek, sehingga perbuatan yang dilakukan manusia tergantung pada permasalahan dan berdasarkan keyakinan atau kepercayaan masing-masing individu. Manifestasi sikap tidak langsung terlihat, akan tetapi dapat ditafsirkan dahulu dalam perilaku yang tertutup. Dengan demikian, sikap merupakan gambaran dari sesuatu kesiapan atau kesediaan individu untuk bertindak, bukan pelaksanaan motif tertentu. Meskipun kadang-kadang secara umum untuk menentukan sikap sebagai perasaan terhadap objek, mempengaruhi (yaitu, emosi diskrit atau gairah keseluruhan), dipahami sebagai pembeda dari sikap sebagai ukuran *favorability*. Sikap memungkinkan untuk mengevaluasi seseorang dari suatu objek yang bervariasi mulai dari sangat negatif sampai sangat positif, selain itu mengakui manusia yang bertentangan atau ambivalen terhadap makna objek pada waktu berbeda mengekspresikan sikap positif dan negatif terhadap objek yang sama.²¹

¹⁸ Yasir. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Pekanbaru: Pusat Perkembangan Pendidikan Universitas Riau, 2009) hal 139

¹⁹ Ardianto, Elvinaro dkk. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2014) hal 55

²⁰ Yasir. Loc. Cit.

²¹ Zan Pieter Herri dan Namora Lumongga. *Pengantar Psikologi untuk Kebidanan*, (Jakarta:PranadaMedia Group, 2010) hal, 50

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) Konatif

Efek konatif merupakan akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan. Adegan kekerasan dalam televisi atau film akan menyebabkan orang menjadi beringas. Siaran kesejahteraan keluarga yang banyak disiarkan dalam televisi menyebabkan para ibu rumah tangga memiliki keterampilan baru. Pernyataan – pernyataan ini mencoba mengungkapkan tentang efek komunikasi massa pada perilaku, tindakan dan gerakan khalayak yang tampak dalam kehidupan sehari – hari.²²

Perilaku manusia dapat dilihat dari dua sudut pandang, yakni; perilaku dasar (umum) sebagai makhluk hidup dan perilaku makhluk sosial. Perilaku dalam arti umum, memiliki arti yang berbeda dengan perilaku sosial. Perilaku sosial adalah perilaku spesifik yang diarahkan pada orang lain. penerimaan perilaku sangat tergantung pada norma – norma sosial dan diatur oleh berbagai sarana kontrol sosial. Perilaku dasar merupakan suatu tindakan atau reaksi biologis dalam menanggapi rangsangan eksternal atau internal, yang didorong oleh aktivitas dari sistem organisme, khususnya efek, respon terhadap stimulus. Selain itu, perilaku manusia tidak terlepas dari faktor – faktor yang mempengaruhinya, seperti genetika, intelektual, emosi, sikap, budaya, etika, wewenang, hubungan, dan persuasi.²³

Berikut beberapa teori - teori psikologi tentang pembentukan perilaku manusia:²⁴

- 1) Teori Skinner, Skinner berpendapat bahwa pembentukan perilaku manusia merupakan akibat hubungan antara respons dan stimulus sehingga menghasilkan perilaku terbuka atau perilaku tertutup.

²² Ardianto, Elvinaro dkk. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2014) hal 57

²³ Kuswana, Sunaryo Wowo. *Biopsikologi Pembelajaran Perilaku*, (Bandung: Alfabeta, 2014) hal 42

²⁴ Pieter, Zan Herri dan Namora Lumongga. *Pengantar Psikologi Untuk Kebidanan*, (Jakarta: PranadaMedia Group, 2010) hal 46

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Teori Kohler, Kohler berpendapat bahwa pembentukan perilaku merupakan akibat fungsi dari stimulus yang menghasilkan perilaku tampak atau tidak tampak.
- 3) Teori J. B. Watson, Watson berpendapat bahwa pembentukan perilaku manusia merupakan akibat dari reaksi antara stimulus dan respons.
- 4) Teori Kurt Lewin, Lewin berpendapat bahwa pembentukan perilaku timbul dari dorongan dalam diri dan kekuatan – kekuatan yang memicu yang bersumber dari lingkungan.
- 5) Teori Bandura, Bandura berpendapat bahwa pembentukan perilaku manusia merupakan hasil dari proses pembelajaran terhadap objek – objek luar.
- 6) Teori Lawrence Green, Green menganalisis pembentukan perilaku manusia dari sisi perilaku sehat. Dia berkeyakinan bahwa kesehatan seseorang atau masyarakat sangat dipengaruhi oleh faktor perilaku dalam diri (*behavior cause*) dan perilaku luar diri (*behavior causes*).
- 7) Teori Snehandu B. Kar, sementara menurut Bar pembentukan perilaku manusia sangat berkaitan dengan niat, dukungan sosial, informasi, otonomi, dan situasi lingkungan.

B. Kajian Terdahulu

1. “Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa (Kuasi Eksperimen di SMA N 2 Cibinong) Ditulis oleh Ana Gustinawati mahasiswa jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh media film animasi terhadap pemahaman konsep siswa pada konsep sistem pertahanan tubuh?”. Metode dalam penelitian ini adalah metode *quasi experiment*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMA N 2 Cibinong. Sedangkan sampel dibagi menjadi 2 bagian yaitu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan media film animasi yaitu kelas XI 5 berjumlah 32 siswa dan kelompok kontrol dengan tanpa perlakuan media film animasi yaitu kelas XI 6 berjumlah 30 siswa. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh media film animasi terhadap pemahaman konsep siswa pada konsep sistem pertahanan tubuh. Hal ini ditunjukkan oleh uji statistik menggunakan uji-t yakni $t_{hitung} (2,57) > t_{tabel} (2,00)$ pada taraf signifikan yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Pengaruh perlakuan juga dapat dilihat dari rata-rata nilai *potes* antar kelompok yakni, kelompok eksperimen sebesar 71,35 dan kelompok kontrol sebesar 66,00.²⁵

2. “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin)” Jurnal oleh Muhammad Rahmattullah. Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yakni: 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum perlakuan diberikan?, 2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan?, 3) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan?, 4) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi setelah perlakuan diberikan?, 5) Apakah terdapat perbedaan peningkatan (gain) hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi. Penelitian dilaksanakan di SMPN 6 Banjarmasin. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII pada semester genap yang berjumlah

²⁵ Skripsi Ana Gustinawati, Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa (Kuasi Eksperimen di SMA N 2 Cibinong), program S1 Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

156 orang siswa. Sampel penelitian diambil sebanyak empat kelas dengan rincian dua kelas sebagai kelas eksperimen dan dua kelas sebagai kelas kontrol. Penelitian yang dilaksanakan menggunakan metode kuantitatif dalam bentuk kuasi eksperimen (Quasi Experimental Design). hasil penelitian ini antara lain: 1) Tidak terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan (kelas eksperimen) dan tidak menggunakan (kelas kontrol) media pembelajaran film animasi sebelum perlakuan (pre test), rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen hampir sama dengan kelas kontrol, 2) Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran film animasi (kelas kontrol) sebelum dan sesudah perlakuan (pre test – post test), hasil belajar siswa sesudah perlakuan (post test) lebih baik dari sebelum perlakuan (pre test), 3) Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media pembelajaran film animasi (kelas eksperimen) sebelum dan sesudah perlakuan (pre test – post test), hasil belajar siswa sesudah perlakuan (post test) lebih baik dari sebelum perlakuan (pre test), 4) Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa Edisi Khusus No. 1, Agustus 2011 185 ISSN 1412-565X antara kelas yang menggunakan (kelas eksperimen) dan tidak menggunakan (kelas kontrol) media pembelajaran film animasi setelah perlakuan (post test), rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol, 5) Terdapat perbedaan signifikan peningkatan (gain) hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan (kelas eksperimen) dan tidak menggunakan (kelas kontrol) media pembelajaran film animasi setelah perlakuan (post test), peningkatan (gain) hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.²⁶

²⁶ Jurnal Muhammad Rahmattullah, *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin*, Edisi Khusus No. 1, Agustus 2011

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. “Pengaruh Tayangan Kekerasan Dalam Film Kartun Terhadap Perilaku Agresif Anak Di SDN 108 Bukit Raya Pekanbaru” Ditulis oleh M.Fazry mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi fakultas dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN SUSKA RIAU. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh tayangan kekerasan dalam film kartun terhadap perilaku agresif anak SDN 108 Bukit Raya Pekanbaru ? dan apa saja bentuk-bentuk adegan kekerasan dalam film kartun tersebut yang dapat mempengaruhi perilaku agresif anak ? penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan cara pengumpulan data penyebaran angket kepada sampel penelitian dan dokumentasi. Dan menggunakan analisis regresi linier dan korelasi product moment. Hasil penelitian ini adalah tidak ada korelasi yang signifikan antara menonton tayangan kekerasan dalam film kartun terhadap perilaku agresif anak.²⁷
4. “Dampak Film Kartun Terhadap Tingkah Laku Anak (Studi Kasus Pada Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie)” Penelitian yang dilakukan oleh Khalikul Bahri mahasiswa Fakultas Dakwah dan komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana dampak film kartun terhadap tingkah laku anak-anak di Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie? Apa saja dampak negatif dari film kartun terhadap anak-anak di Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie? Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis data deskriptif analisis. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research), dengan menggunakan pengamatan langsung, wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan langsung dengan orang tua anak-anak di Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa dampak film

²⁷ Skripsi M.Fazry, *Pengaruh Tayangan Kekerasan Dalam Film Kartun Terhadap Perilaku Agresif Anak Di SDN 108 Bukit Raya Pekanbaru*. UIN Suska Riau, . 2014

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kartun terhadap anak-anak di Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie sangat berpengaruh terhadap tingkah laku anak-anak seperti meminta kepada orang tua untuk dibeli baju Boboiboy dan sepeda baru, berkelahi dengan teman-temannya maupun dengan saudaranya sendiri, sering melakukan adegan jumping sepeda, ugal-ugalan dalam bermain sepeda. Adapun dampak positif film kartun bagi anak-anak seperti meningkatkan kreatifitas anak, menumbuhkan nilai sosial anak dan meningkatkan anak dalam berbahasa Indonesia. Sedangkan dampak negatif film kartun terhadap anak-anak adalah membuat mereka lalai, malas belajar/lupa waktu belajar, berperilaku agresif, tutur bahasa yang tidak sopan, berimajinasi terlalu tinggi, tidak fokus, masalah kesehatan (gangguan penglihatan) dan emosi tidak teratur.²⁸

5. “Pengaruh Tayangan Film Kartun Terhadap Pola Tingkah Laku Anak Usia Sekolah Dasar” Ditulis oleh Melvi Arsita, Adelina Hasyim, dan M. Mona Adha jurnal Ilmu Komunikasi. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh tayangan film kartun terhadap pola tingkah laku pada anak usia sekolah dasar di Lingkungan II Kelurahan Gunung Terang Tanjung Karang Barat Bandar Lampung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif jenis korelasional dan analisis data menggunakan chi kuadrat. Populasi penelitian ini merupakan jumlah penduduk menurut tingkat pendidikan SD di Lingkungan II Kelurahan Gunung Terang Tanjung Karang Barat Bandar Lampung yang berjumlah 38 orang. Karena populasi kurang dari 100 orang, maka sampel diambil dari semua populasi. Hasil dari penelitian ini diperoleh nilai 0,56 yang berada pada kategori sedang. Artinya bahwa terdapat pengaruh

²⁸ Skripsi Khalikul Bahri, *Dampak Film Kartun Terhadap Tingkah Laku Anak (Studi Kasus Pada Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie)*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2017

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tayangan film kartun terhadap pola tingkah laku anak usia sekolah dasar di lingkungan II kelurahan gunung terang Bandar lampung.²⁹

C. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

a. Pengaruh Tayangan film kartun Adit Sopo Jarwo

Pengaruh tayangan film kartun Adit Sopo Jarwo merupakan variabel X (*independent*) dalam penelitian ini. Untuk mengukur pengaruh tayangan film kartun Adit Sopo Jarwo terhadap Siswa SD, peneliti melihat kepada perilaku media terhadap siswa SD.

- 1) Frekuensi menonton
- 2) Durasi menonton
- 3) Orientasi menonton
- 4) Akses media
- 5) Kawalan Media

b. Efek Media

Efek media merupakan variabel Y (*dependent*) dalam penelitian ini. Berdasarkan penjelasan diatas yang menjadi dimensi dan indikator penelitian dalam menilai efek media. Menurut Joseph A. De Vito efek media dapat dilihat dari:

- 1) Efek Kognitif, Efek kognitif terjadi bila ada perubahan pada apa yang diketahui, dipahami, atau dipersepsi khalayak.
- 2) Efek Afektif, dalam efek afektif khalayak diharapkan dapat turut merasakan perasaan iba, terharu, sedih, gembira, marah dan sebagainya.
- 3) Efek Konatif, Efek konatif merupakan akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan.

²⁹ Jurnal Melvi Arsinta dkk, *Pengaruh Tayangan Film Kartun Terhadap Pola Tingkah Laku Anak Usia Sekolah Dasar*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Operasionalisasi Variabel

Sebagai barometer dalam penelitian ini, penulis melanjutkan ke konsep operasional, supaya tidak terjadi kesalahpahaman dalam melanjutkan ke jenjang penulisan skripsi dan memepermudah penelitian ini. Untuk menjelaskan permasalahan yaitu Pengaruh Tayangan Film Kartun Adit Sopo Jarwo Terhadap Sikap Siswa Sdn 014 Tandun, penulis menggunakan indikator sebagai berikut:

- a. Pengaruh tayangan film kartun Adit Sopo Jarwo merupakan variabel X (*independent*) dalam penelitian ini. Indikatornya antara lain:
 - 1) Frekuensi menonton adalah frekuensi menonton dalam satu minggu
 - 2) Durasi menonton adalah durasi menonton permenit dalam satu kali menonton
 - 3) Orientasi menonton adalah program acara yang ditayangkan oleh media massa
 - 4) Akses media adalah pilihan media meliputi Televisi, Radio, Koran, DVD/VCD dan Internet
 - 5) Kontrol Media adalah pengawasan terhadap media.
- b. Efek media Efek media merupakan variabel Y (*dependent*) dalam penelitian ini. Indikatornya antara lain:
 - 1) Efek Kognitif, Efek kognitif terjadi bila ada perubahan pada apa yang diketahui, dipahami, atau dipersepsi khalayak.
 - a) Anak-anak mengerti sikap setia kawan
 - b) Anak-anak mengerti bertanggung jawab
 - c) Anak-anak peka terhadap teman yang butuh bantuan
 - d) Anak-anak mengerti untuk menjaga amanah
 - e) Anak-anak lebih paham untuk selalu mengucapkan salam
 - f) Anak-anak menanamkan rasa percaya diri
 - g) Anak-anak mempunyai sikap kejujuran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Efek Afektif, dalam efek afektif khalayak diharapkan dapat turut merasakan perasaan iba, terharu, sedih, gembira, marah dan sebagainya.
 - a) Anak-anak senang jika menonton tayangan film kartun Adit Sopo Jarwo
 - b) Anak-anak senang menolong orang lain
 - c) Anak-anak gembira bermain bersama teman-teman
 - d) Anak-anak sedih jika ada teman atau orang lain yang kesusahan
 - e) Anak-anak sedih jika tidak bisa menjaga amanah
 - f) Anak-anak marah jika ada temannya yang tidak percaya diri
- 3) Efek Konatif, Efek konatif merupakan akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan.
 - a) Anak-anak saling tolong menolong
 - b) Anak-anak bekerja sama untuk menyelesaikan suatu masalah
 - c) Anak-anak bermain bersama
 - d) Mengerjakan perintah guru
 - e) Mengerjakan perintah orangtua
 - f) Mengucapkan salam atau menyapa setiap bertemu seseorang
 - g) Anak-anak bisa melawan rasa takut
 - h) Tidak suka berbohong

Tabel 2.1
Definisi Operasionalisasi Variabel

| Variabel | Dimensi | Indikator | Skala Pengukuran |
|---|--|--|------------------------|
| Pengaruh tayangan film kartun Adit Sopo Jarwo merupakan variabel X (<i>independent</i>) | a. Frekuensi menonton b. Durasi menonton c. Orientasi menonton d. Akses media e. Kawalan Media | a. Frekuensi menonton adalah frekuensi menonton dalam satu minggu b. Durasi menonton adalah durasi menonton permenit dalam satu kali menonton c. Orientasi menonton adalah program acara yang ditayangkan oleh media massa d. Akses media adalah pilihan media meliputi Televisi, Radio, Koran, DVD/VCD dan Internet e. Kontrol Media adalah pengwasan terhadap media. | Skala Likert (ordinal) |
| Efek media merupakan variabel Y (<i>dependent</i>) | a. Efek Kognitif b. Efek Afektif c. Efek Konatif | a. Efek Kognitif <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak mempunyai sikap setia kawan 2. Anak-anak mengerti bertanggung jawab 3. Anak-anak peka terhadap teman yang butuh bantuan 4. Anak-anak mengerti | |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | <p>untuk menjaga amanah</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Anak-anak lebih paham untuk selalu mengucapkan salam 6. Anak-anak menanamkan rasa percaya diri 7. Anak-anak mempunyai sikap kejujuran <p>b. Efek Afektif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak merasa sedih jika tidak menonton film Adit Sopo Jarwo 2. Anak-anak senang jika menonton tayangan film kartun Adit Sopo Jarwo 3. Anak-anak senang menolong orang lain 4. Anak-anak gembira bermain bersama teman-teman 5. Anak-anak sedih jika ada teman atau orang lain yang kesusahan 6. Anak-anak sedih jika tidak bisa menjaga amanah 7. Anak-anak marah jika | |
|--|--|---|--|

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | <p>ada temannya yang tidak percaya diri</p> <p>c. Efek Konatif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak saling tolong menolong 2. Anak-anak bekerja sama untuk menyelesaikan suatu masalah 3. Anak-anak bermain bersama 4. Mengerjakan perintah guru 5. Mengerjakan perintah orang tua 6. Mengucapkan salam atau menyapa setiap bertemu seseorang 7. Anak-anak bisa melawan rasa takut 8. Tidak suka berbohong | |
|--|--|---|--|

D. Hipotesis

Menurut Good dan Scates, menyatakan Hipotesis adalah sebuah taksir atau referensi yang dirumuskan serta diterima untuk sementara yang dapat menerangkan fakta-fata atau kondisi yang diamati dan digunakan sebagai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

petunjuk langkah selanjutnya.³⁰ Hipotesis adalah pertanyaan atau dugaan mengenai keadaan populasi yang sifatnya masih sementara atau lemah kebenarannya dalam menerangkan fakta-fakta atau kondisi yang diamati dan digunakan sebagai petunjuk langkah selanjutnya.

$$H_a : r_{xy} \neq 0$$

H_a : Ada pengaruh tayangan film kartun Adit Sopo Jarwo terhadap siswa SDN 014 Tandun

$$H_o : r_{xy} = 0$$

H_o : Tidak ada pengaruh tayangan film kartun Adit Sopo Jarwo terhadap siswa SDN 014 Tandun.³¹

³⁰Pabandu, Moh Tika. 2006. *Metode Riset Bisnis*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara) hal 26

³¹Riduwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2009) hal 113